EXCALIGATOR

ZARYS PRZYGODY W ŚWIECIE FANTASY



TYTUS RDUCH

Tekst
Tytus Rduch

Współpraca
Łukasz Kołodziej
Kamila Zalewska-Firus

Ilustracje
Antoine Johannot
Clker-Free-Vector-Images

Wersja
1.0, marzec 2021



Spis treści

WPROWADZENIE

Życie w niewielkim **Królestwie Na Brzegu Jeziora** było dostatnie i spokojne, do czasu, gdy jego **królowa** zginęła podczas polowania na wielkiego, **wodnego jaszczura** terroryzującego mieszkańców okolicy. Nieszczęśliwym trafem, przekazywany z pokolenia na pokolenie symbol władzy, **Królewskie Ostrze**, utkwił w cielsku potwora. Bez miecza, następca monarchy, jego **młodszy brat**, nie może zasiąść na tronie. Królestwo szuka śmiałków, którzy odzyskają Królewskie Ostrze (i najlepiej przy okazji ubiją bestię). Obiecują obsypać bohaterów, którym to się powiedzie, złotem i nadać im tytuły szlacheckie.



DRAMATIS PERSONAE

Płeć wszystkich postaci niezależnych opisanych w tej sekcji nie ma wpływu na fabułę, i może zostać dowolnie zmieniona przez mistrza gry.

Królowa (albo Król)

Dobrotliwa i silna, lecz niezbyt roztropna. W swoich rządach opierała się przede wszystkim na intelekcie swojej **Doradczyni**. Marzyła o byciu wielką bohaterką i dlatego pochopnie wyruszyła sama zgładzić **wodnego jaszczura**.

Opcjonalnie: Jako mistrz gry, możesz zdecydować, że ciało Królowej nigdy nie zostało odnalezione, a nieboraczka tak naprawdę została połknięta w całości i siedzi żywa w żołądku bestii.

Młodszy brat (albo siostra) Królowej

Ambitny i zazdrosny, podpuścił Królową, żeby ta wyruszyła zgładzić bestię, licząc na to, że po walce zgarnie Królewskie Ostrze i zasiądzie na tronie. Żeby upewnić się, że **Królowa** zginie w walce z **wodnym jaszczurem**, otruł ją.

Jak gracze mogą odkryć spisek młodszego brata?

1. Ktoś widział, jak **młodszy brat** odwiedzał chatkę **czarownika**, który słynie z przyrządzania różnego rodzaju magicznych mikstur.
2. Ktoś słyszał, jak młodszy brat instruuję nadwornego sługę, by dolał „napój mocy” do wieczerzy **królowej**.
3. Ktoś widział, że **królowa** dzień przed wyruszeniem na łowy wyglądała dziwnie blado.
4. Ktoś słyszał, jak **młodszy brat** królowej mówił przez sen o tym, że wkrótce zasiądzie na tronie.
5. Ktoś widział, jak **młodszy brat** królowej kręcił się po kuchni podczas gotowania ostatniej wieczerzy, jaką zjadła królowa. Nigdy wcześniej nie zapuszczał się do kuchni.
6. Ktoś słyszał, jak **młodszy brat** królowej namawiał ją do samotnej walki z potworem, zamiast skorzystania z pomocy gwardii zamkowej.

Doradczyni (albo doradca)

Wiekowa i mądra, lojalna wobec rodu królewskiego. To ona rozesłała wieści o tym, że poszukiwana jest pomoc poszukiwaczy przygód. Stoi na straż prawa królewskiego i jako jedyna może odprawić ceremonię wyboru nowego monarchy. Za jej radą, **królowa** wygnała **czarownika** z miasteczka.

Ludzie z miasteczka

Prości ludzie, biedni i zdesperowani w obliczu zagrożenia, jakim jest **wodny jaszczur.** Większość utrzymuje się z rybołówstwa i innych zawodów bezpośrednio związanych z jeziorem, w którym aktualnie grasuje bestia. Wielu z nich zwróciło się o pomoc do **czarownika i** za jego radą zaczęli czcić **wodnego jaszczura**, budując mu ołtarz i składając na nim podarki.

Czarownik (albo czarownica)

Mieszka w chatce, na odległym, bagnistym krańcu jeziora, dokąd został wygnany przez króla, który zabronił mu prowadzenia interesów w miasteczku. Zna się doskonale na warzeniu mikstur o wszelakich efektach oraz posiada nadprzyrodzone moce, których natury nikt z mieszkańców królestwa nie jest pewien.

Jaki jest udział czarownika w zamieszaniu z jaszczurem?

1. Zwabił **jaszczura** do jeziora w ramach zemsty na **królowej**, ale niestety stracił nad nim kontrolę.
2. **Jaszczur** jest w pełni pod jego kontrolą, wykorzystuje go, żeby wyłudzać daninę od mieszkańców miasteczka (jaszczur przynosi mu ofiary składane na ołtarzu).
3. Sprzedał miksturę osłabiającą młodszemu bratu królowej, ale nie miała pojęcia o spisku.
4. **Młodszy brat** królowej jest pod jego urokiem i otruł ją za jego namową. Czarownik chce zasiąść na tronie królestwa.
5. Tak naprawdę troszczy się o dobro mieszkańców i faktycznie chce im pomóc w pozbyciu się **jaszczura**, ale potrzebuje do tego jego zęba.
6. **Jaszczur** jest efektem klątwy, którą rzucił na królestwo. Pozbędzie się go pod warunkiem, że **doradczyni** zostanie wygnana z zamku, a on zajmie jej miejsce.

LOKACJE

Zamek

Majestatyczna kamienna budowla z licznymi strzelistymi wieżami. Można tutaj spotkać **młodszego brata** króla oraz **doradczynię.**

Miasteczko

Zbiorowisko kilkudziesięciu, niezbyt wysokich kamiennych budynków nieopodal jeziora. Jego mieszkańcy wyglądają na smutnych i przerażonych, wielu z nich włóczy się po ulicach, ponieważ nie mogą pracować na jeziorze.

Jezioro

Jego woda jest zielonkawa i mętna, ciężko zobaczyć co kryje się pod jego powierzchnią. Żyje w nim wiele gatunków ryb, przy brzegach można zbierać glinę nadającą się do wyrobów garncarskich. Na jednym brzegu jeziora znajduje się miasteczko, przystanie rybackie oraz wybudowany niedawno ołtarz ku czci **wodnego jaszczura**. Na drugim brzegu znajdują się bagna oraz chatka wiedźmy. **Jaszczur** pływa niezauważenie pod taflą wody, co jakiś czas wywołując widoczne fale. Kiedy ktoś się do niego zbliży, wynurza się i atakuje.

Ołtarz ofiarny

Sporych rozmiarów owalna platforma ułożona z kamieni na brzegu jeziora, przyozdobiona girlandami z trzciny. Niemal zawsze znajdują się na niej drobne podarki składane przez mieszkańców miasteczka (naczynia z jedzeniem, drobna biżuteria, fragmenty odzieży). **Jaszczur** odwiedza ołtarz po zachodzie słońca.

Chatka czarownika

Niewielki budynek, bardziej przypominający duży szałas niż faktyczne domostwo. Pośrodku znajduje się palenisko z wielkim kotłem, a wszędzie dookoła walają się różnego rodzaju pęczki ziół, brudne naczynia i stosy szmat, które jeszcze jakiś czas temu mogły być ubraniami. **Czarownik** wydaje się nigdy nie spać i prawie zawsze można go spotkać mieszającego w kotle albo krzątającego się po bagnach w zasięgu wzroku od chatki.